

COLEÇÃO
CADERNOS DA AMAZÔNIA
SÉRIE PESQUISA

A LUDICIDADE DAS CRIANÇAS TIKUNA

Kátia Cilene Lopes Calderaro



Edições
Governo do Estado



COLEÇÃO
CADERNOS DA AMAZÔNIA
SÉRIE PESQUISA

A LUDICIDADE DAS CRIANÇAS TIKUNA


GOVERNO DO ESTADO DO
AMAZONAS

Kátia Cilene Lopes Calderaro

A LUDICIDADE DAS CRIANÇAS TIKUNA



COLEÇÃO
CADERNOS DA AMAZÔNIA
SÉRIE PESQUISA



Edições
Governo do Estado



DIRETOR DO CENTRO CULTURAL DOS POVOS DA AMAZÔNIA
Antônio Ausier Ramos

DIRETORA TÉCNICA DO CENTRO CULTURAL DOS POVOS DA AMAZÔNIA
Lauriene Nakai Rodrigues Faraco

PESQUISADORES
Aline de Souza Santana
Fernando Rodrigo Sanchez Figueroa
Márcia Cristina da Costa Fernandes
Mileny Andresa da Silva Cruz

DESIGNER GRÁFICO
Francimar Rodrigues Maciel

SECRETÁRIA
Janete Albuquerque de Souza

COORDENAÇÃO EDITORIAL
Antônio Auzier Ramos

PROJETO GRÁFICO
KintawDesign

ILUSTRAÇÃO
Israel Gusmão

CAPA
Fred Teixeira

REVISÃO
Cláudia Adriane Souza

FICHA CATALOGRÁFICA
José Messias Costa de Azevedo

C1461 Calderaro, Kátia Cilene Lopes.

A ludicidade das crianças tikuna: jogos e brincadeiras / Kátia Cilene Lopes Calderaro. Manaus: Governo do Estado do Amazonas; Secretaria de Estado da Cultura; CCPA, 2007.

96 p. (Coleção Cadernos da Amazônia)

1. Cultura indígena. 2. Brincadeiras infantis. 3. Jogos infantis. I. Título.

CDD 790.305.23

CULTURA
Secretaria de Estado

Av. Sete de Setembro, 1546
69005-141 – Manaus-AM-Brasil
Tels.: (92) 3633.2850 / 3633.3041 / 3633.1357
Fax.: (92) 3233.9973
E-mail: cultura@culturamazonas.am.gov.br
www.culturamazonas.am.gov.br

A juventude é uma das nossas maiores preocupações. Terá atenção especial com o fomento do esporte, espaços culturais e educacionais que possam assegurar a formação de gerações saudáveis e preparadas a vencer os desafios de um mundo globalizado e competitivo, proporcionando um futuro melhor para as nossas próximas gerações...

Eduardo Braga

Discurso proferido pelo Governador Eduardo Braga na sessão solene de posse em 1.° de janeiro de 2003.

SUMÁRIO

PRIMEIRAS PALAVRAS

O Centro Cultural dos Povos da Amazônia, referencial dos estudos regionais criado pelo Governo Eduardo Braga por meio da Secretaria de Estado da Cultura, fortalecendo ainda mais a política cultural que vem sendo implementada, dedicou, como não poderia deixar de ser, espaço especial de trabalho, pesquisa e convivência, voltado para o público infantil, atento, naturalmente, à necessidade de formação de novas gerações mais preparadas para a convivência com os contrastes e confrontos próprios da região.

Também por isso, o estudo *A Ludicidade das Crianças Tikuna*, de Kátia Cilene Lopes Calderaro, pedagoga que experimenta suas aplicações na coordenação da central pedagógica do próprio Centro, com seriedade e competência, tem lugar especial no conjunto da *Coleção Cadernos da Amazônia*.

Trazer ao conhecimento mais amplo as formas simples e alegres que caracterizam as brincadeiras infantis dos povos da floresta, especialmente dos Tikuna, habitantes seculares da nossa região, com traços singulares, especialmente de prazer funcional, sem função exclusiva de passatempo, mas de contributo direto na socialização e descoberta do mundo..

As experiências diárias na convivência com o público infantil que costuma visitar o Centro Cultural, no trato com outros grupos infantis que participam intensamente da programação dos demais espaços públicos de convivência sociocultural e artística, têm permitido a autora, embora com

poucos anos de vida profissional, uma visão mais profunda da matéria, enraizada em conhecimentos científicos que a academia lhe proporcionou.

O que se vai ver em livro, está em linguagem de internet e em CD, na contação de estórias feita por crianças, constituindo um envolvimento de saberes das mais variadas etnias que conformam a nacionalidade brasileira, enquanto outras pesquisas do gênero ganham forma.

Robério Braga

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Sabe-se que o Povo Tikuna habita, há pelo menos dois mil anos, a Região do Alto Amazonas/Solimões, ocupando um território onde convergem a fronteira de três países que compõem a Amazônia Continental: Brasil, Colômbia e Peru.

Muitos estudos ao longo dos anos foram de grande importância para que fosse possível conhecer a realidade desta etnia. Destaca-se, neste contexto, que apesar de estarem em diferentes países e assumirem sua identidade nacional, a identidade Tikuna é reafirmada em todos as situações da vida em coletividade, haja vista a universalidade dos costumes, a manutenção da língua e das manifestações culturais, que se fazem presentes em todas as comunidades desta etnia. Nesse sentido, pode se afirmar que os Tikuna dos três Estados Nacionais já mencionados são de grande representatividade, pois constituem uma das populações mais numerosas da Amazônia.

Devido a tal representatividade, inúmeras pesquisas buscam revelar as peculiaridades deste povo. Neste contexto, as pesquisas bibliográficas e de campo realizadas pela equipe de pesquisadores do Centro Cultural dos Povos da Amazônia, buscaram revelar um universo ainda pouco explorado pelos inúmeros estudiosos deste importante grupo étnico, no tocante à ludicidade das crianças.

Entende-se neste particular que a brincadeira para os Tikuna constitui um momento propício para a socialização e a aprendizagem, capaz de fornecer os componentes culturais necessários à vida adulta. A criança está em constante desenvolvimento, interage com o mundo e faz descobertas todos os momentos. Assim sendo, o universo lúdico possui um papel importante como função integradora, despertando o interesse, pois na medida que se brinca, a criança vai conhecendo-se melhor e construindo interiormente o seu mundo.

Nessa compilação sobre a Ludicidade das Crianças Tikuna, busca-se demonstrar que a motivação característica das brincadeiras para este grupo é o simples prazer funcional. E suas finalidades, para a criança, são, entre outras: servir como reforço às habilidades já adquiridas; imitar aquilo que o adulto realiza; testar suas habilidades ou adquirir novas; atrair as outras crianças para a atividade que desenvolve, tudo de maneira prazerosa.

Neste particular, as atividades da criança tikuna estão diretamente relacionadas com a afirmação do seu "eu" e, sendo assim, esta atividade é de suma importância em seu processo de desenvolvimento e aprendizagem.

Portanto, destaca-se que entre os Tikuna, a brincadeira não é um mero passatempo, ela ajuda no desenvolvimento das crianças, promovendo processos de socialização e descoberta do mundo.

A LUDICIDADE DAS CRIANÇAS TIKUNA

PIRARUCU FUGITIVO[1]



OBJETIVO:

Promover momentos de integração e descontração entre as crianças da aldeia.

SUJEITOS ENVOLVIDOS:

Um grupo de crianças indígenas. Não há limites para o número de participantes.

METODOLOGIA:

Para efetivar esta brincadeira faz-se necessário que as crianças façam uma roda e elejam uma pessoa para representar o Pirarucu. Este, por sua vez, deve ficar dentro do círculo.

---

1 Brincadeira descrita pela Sra. Maria Terezinha Fernandes - Tikuna - Diretora da Escola Ebenezer durante Entrevista concedida em Pesquisa de Campo na Comunidade de Filadélfia - Benjamin Constant - Amazonas - Brasil.

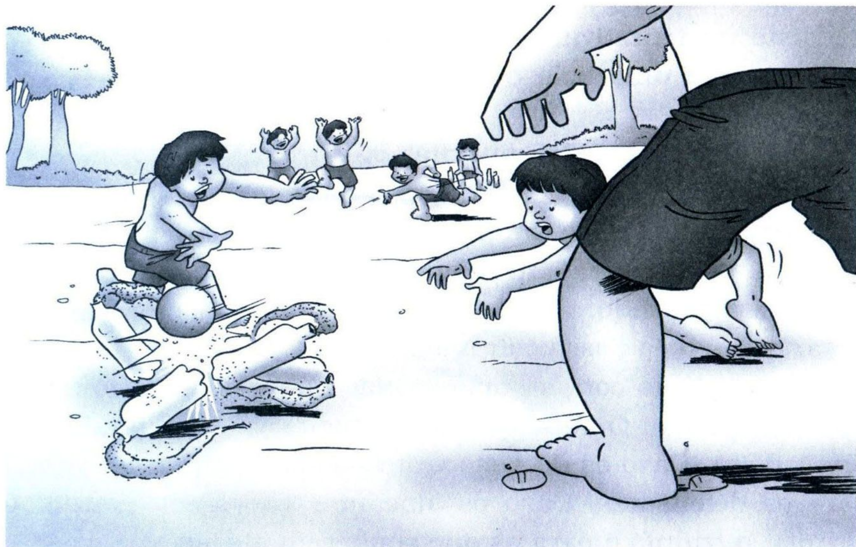
As crianças que formam o círculo devem ficar de mãos dadas, de maneira firme, e cantar a seguinte canção: "O pirarucu não pode fugir, o pirarucu não vai sair daqui".

Cabe à criança que representa o pirarucu tentar romper a barreira para concretizar a fuga, contrariando assim a canção.

Quando o pirarucu consegue fugir, as demais crianças devem soltar as mãos, desfazer a barreira e imediatamente tentar capturá-lo.

É uma brincadeira muito apreciada entre as crianças Tikuna, haja vista que todas desejam representar o pirarucu, mas esse lugar de destaque só é alcançado pela primeira criança que tocar o pirarucu fugitivo. A cada rodada, o pirarucu é representado por uma criança diferente. Geralmente são muitas horas de diversão na aldeia com essa brincadeira

ESVAZIANDO GARRAFAS[1]



OBJETIVOS:

Derrubar as garrafas com uma bola e então tirar delas toda a areia que está dentro.

SUJEITOS ENVOLVIDOS:

Duas duplas de jovens indígenas, sendo uma atacante e a outra defensora.

RECURSOS MATERIAIS:

Uma bola e garrafas com terra.

---

1 Brincadeira descrita pela Sra. Maria Terezinha Fernandes - Tikuna - Diretora da Escola Ebenezer durante Entrevista concedida em Pesquisa de Campo na Comunidade de Filadélfia - Benjamin Constant - Amazonas - Brasil.

METODOLOGIA:

Este é um jogo com regras semelhantes às da queimada. Consiste na tentativa, por arte do atacante, de derrubar as garrafas com uma bola e então tirar delas toda a areia que está dentro.

Os defensores devem evitar que a bola toque a garrafa, mas caso isso aconteça, cabe aos atacantes atirarem a bola para bem distante da garrafa, a fim de que tenham tempo para tirar toda a areia de dentro dela.

Nesse sentido, todo esforço deve estar concentrado para evitar que a bola possa cair nas mãos dos defensores que, por sua vez, quando com a bola em mãos, reagem para queimar os atacantes. O atacante queimado é eliminado da brincadeira. Caso os dois atacantes sejam queimados, vitória para os defensores. Caso os atacantes consigam esvaziar a garrafa, o triunfo é para os que souberam atacar.

Mais que indicar perdedores e vencedores, a brincadeira pretende a preparação física dos jovens indígenas através de uma atividade divertida.



DANÇA DA FAMÍLIA DE ANIMAIS[1]



OBJETIVOS:

Favorecer momentos de alegria entre as crianças na aldeia.

Estimular as crianças a cantar, dançar e imitar animais da floresta

SUJEITOS ENVOLVIDOS:

Um grupo de crianças indígenas. Não há limites para o número de participantes.

1 Brincadeira descrita pela Sra. Hilda Pinto Félix - Vice-Coordenadora da Associação das Mulheres Artesãs Tikuna durante Entrevista concedida em Pesquisa de Campo na Comunidade de Bom Caminho - Benjamin Constant - Amazonas - Brasil.

METODOLOGIA:

Para a dança da Família de Animais faz-se necessário que sejam formadas duas filas, uma só de meninos e a outra de meninas. Uma fila deve ficar de frente para outra a uma distância de, no mínimo 3 metros.

Formadas as filas, as crianças começam a cantar a seguinte música: "Yo'i pescou seu povo, um povo muito alegre, um povo muito feliz que vive com a natureza e ela encontra muitos animais".

Embaladas pela música, as crianças começam a dançar, no entanto, as meninas devem permanecer dançando na fila.

MAMÃEZINHA E O PASSARINHO SABIÁ[1]



OBJETIVOS:

Favorecer momentos de aprendizado sobre a vida cotidiana no que diz respeito aos cuidados com os bebês, principalmente na hora de fazê-los dormir.

SUJEITOS ENVOLVIDOS:

Um grupo de crianças indígenas, em geral, meninas. As maiores representam as mães, as crianças menores representam as filhas.

1 Brincadeira descrita pela Sra. Hilda Pinto Félix - Vice-Coordenadora da Associação das Mulheres Artesãs Tikuna durante Entrevista concedida em Pesquisa de Campo na Comunidade de Bom Caminho - Benjamin Constant - Amazonas - Brasil.

RECURSOS MATERIAIS:

Eventualmente são utilizadas algumas bonecas de pano confeccionadas pelas próprias crianças, para representar alguns "filhinhos", principalmente quando o número de participantes não supre a necessidade para se estabelecer à relação mãe e filha.

Redes, correspondentes ao número de participantes. Não sendo possível, algumas grandes folhas de bananeira representarão redes para algumas crianças.

METODOLOGIA:

O cenário da brincadeira é a área próxima às casas das crianças onde seja possível armar as redes para dar seguimento à brincadeira.

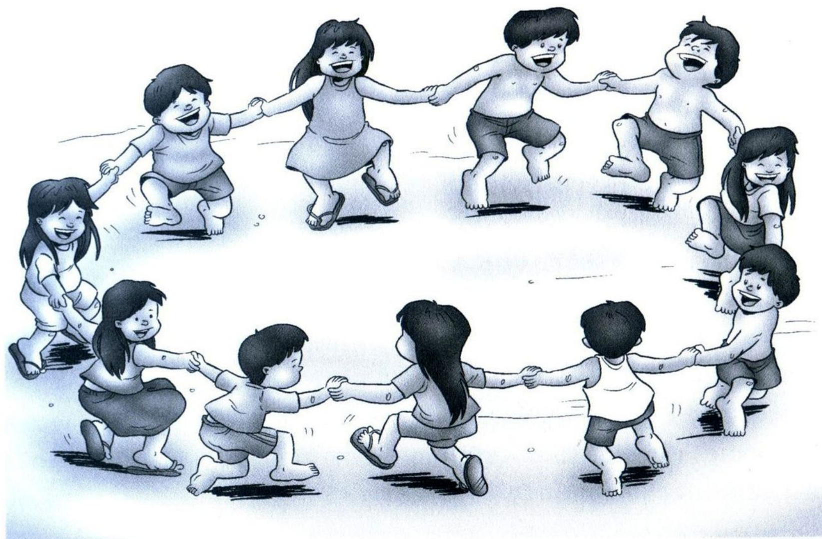
As crianças maiores representam as mães e como tais precisam realizar algumas atividades que são inerentes a tal condição, entre elas dar banho nas crianças menores, preparando-as para algumas horas de sono, que pode ser verídico ou simulado.

Após o banho, as supostas mães cuidam das crianças, pintando-as com jenipapo para protegê-las e para garantir bom sono. Em seguida, cada mãe leva sua criança para a rede e cantam em coro a seguinte música: "Lá vem o sabiá, é hora de dormir, ele vai cantar pro bebê dormir". Ao embalar a rede e cantarolar é possível que algumas crianças realmente venham a dormir.

Em algumas situações, as supostas mães também dormem. Outras vezes, nenhuma das crianças consegue essa façanha, mas todas indiscutivelmente passam algumas horas muito quietas, como se estivessem apreciando a natureza e recebendo dela muitos ensinamentos para o ofício de mãe.

De fato, a brincadeira muito realizada entre as crianças tem uma finalidade extremamente educativa, pois sensibiliza as crianças, tanto as maiores quanto as menores, para os cuidados com os bebês, preparando-as desde já para os desafios da maternidade.

BRINCADEIRA DA CABA[1]



OBJETIVOS:

Envolver as crianças em um clima de amizade e descontração

Simular o desespero de uma pessoa ao ser ferrada na cabeça por uma caba

SUJEITOS ENVOLVIDOS:

Um grupo de crianças indígenas. Nesta brincadeira, quanto mais crianças, mais divertida fica.

É facultada a participação de meninos, mas é uma brincadeira mais presente no universo das meninas.

1 Brincadeira descrita pela Sra. Hilda Pinto Félix - Vice-Coordenadora da Associação das Mulheres Artesãs Tikuna durante Entrevista concedida em Pesquisa de Campo na Comunidade de Bom Caminho - Benjamin Constant - Amazonas - Brasil.

METODOLOGIA:

Para a brincadeira da caba, forma-se um grande círculo com os participantes, que juntos cantam a seguinte música: "Lá vem a caba, lá vem a caba, ela é rápida e ela vai ferrar a sua cabeça".

Quando a canção termina, todas as crianças devem sair do círculo em direção a outra criança e devem passar as mãos rapidamente entre os cabelos da outra criança assanhando-os, simulando assim, que a caba, como afirma a música está ferrando a cabeça da outra criança.

As crianças, por sua vez, simulam dor e desespero com a caba. Isso provoca muitos risos entre as crianças.

Repete-se as ações descritas anteriormente várias vezes, conforme desejo das crianças em dar prosseguimento à brincadeira



DIVERTINDO COM A MELANCIA[1]



OBJETIVOS:

Proporcionar momentos de descontração entre as crianças da aldeia

SUJEITOS ENVOLVIDOS:

No mínimo 16 crianças, sendo assim distribuídas:

Cinco em um grupo denominado Melancia Verde;

Cinco em um grupo denominado Melancia Madura;

Quatro representando ladrões, sendo dois do Grupo da Melancia Verde e dois do Grupo da Melancia Madura;

Dois representando cachorros, sendo um para cada grupo.

RECURSOS MATERIAIS

Folhas de bananeira cortadas em tiras representando armas.

---

1 Brincadeira descrita pelo Sr. Santo Cruz Mariano Clemente - índio Tikuna Colaborador do Museu Maguta durante Entrevista concedida em Pesquisa de Campo no referido Museu. Benjamin Constant - Amazonas - Brasil.

METODOLOGIA

Esta é uma brincadeira muito divertida na concepção das crianças da Aldeia.

Em primeiro lugar define-se quem serão os ladrões e cachorros. Tomada essa decisão, todos os demais serão melancias que deverão ser divididas em dois grandes grupos: um, de melancia verdes e o outro de melancias maduras.

Estas, por sua vez, devem imediatamente correr e carregar dois ladrões e um cachorro para a sua equipe. Então, começa a animação porque a disputa já começa quando coincide de os dois grupos desejarem os mesmos ladrões ou o mesmo cachorro. No entanto, a definição é simples, o grupo que carregar os participantes primeiro tem o direito de permanecer com seus escolhidos.

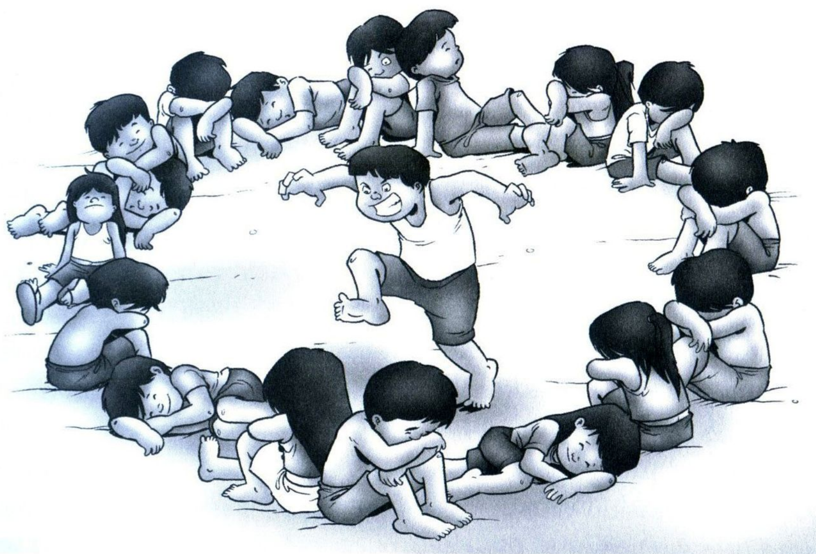
Com regras claras, a brincadeira começa quando os dois grupos formam círculos, um distante do outro pelo menos uns dez metros. Cada círculo deve abrigar uma criança que representa um cachorro.

Os quatro ladrões têm livre acesso pela área próxima aos círculos. E como o nome sugere, cabe a estes roubar as melancias (crianças que formam os círculos) do grupo adversário.

Aos cachorros compete atacar os ladrões e tentar impedi-los de levar as melancias para aumentar o seu grupo.

A brincadeira segue por horas até que um dos grupos tenha conseguido roubar um número bastante expressivo de melancias do grupo oposto. Quando isso acontece, a criança que representa o cachorro e as que representam os ladrões do grupo perdedor são atingidas por folhas de bananeiras (que representam armas) e são simuladamente "assassinadas" pelos membros do grupo vencedor. Isto marca o final da brincadeira, pois implica no reconhecimento da soberania do outro grupo, que conta com habilidosos ladrões e um valente cachorro.

ONÇA DANADA[1]



OBJETIVOS:

Estabelecer momentos de integração e descontração entre as crianças da aldeia.

SUJEITOS ENVOLVIDOS:

Um grupo de crianças indígenas. Nesta brincadeira, quanto mais crianças, mais divertida fica.

METODOLOGIA:

Para esta brincadeira, inicialmente, deverá ser escolhida uma criança para representar a onça danada. Realizada esta escolha, as demais crianças devem formar uma grande roda e

1 Brincadeira descrita pelo Sr. Bernardo de Sousa Agostinho - Tikuna do Centro de Artesanato AMATU durante Entrevista concedida em Pesquisa de Campo na Comunidade de Bom Caminho - Benjamin Constant - Amazonas - Brasil.

a onça danada deve caminhar para uma área distante da roda pelo menos uns 10 metros.

Após estes passos, as crianças devem cantar a seguinte música: "Yo'i caçou uma onça, uma onça pintada, uma onça bonita, uma onça danada". Após a música, as crianças devem sentar-se no chão simulando um sono profundo. Nesse momento, a onça danada, que até então estava distante, deve se aproximar lentamente das crianças que formam a roda.

Ao adentrar o círculo, deve a onça ranger os dentes, acordando assim as crianças que estão na roda. Estas por sua vez, devem levantar-se imediatamente e segurar firmemente as mãos das crianças que estão ao seu lado, fechando assim a roda.

Neste momento, a onça deve manifestar sua vontade de comer, revelando que entre as crianças que lá estão, haverá uma que saciará sua fome.

As crianças saltam e gritam, sempre de mãos dadas. E a onça sai percorrendo o círculo atrás de sua presa favorita.

De repente, a onça aleatoriamente escolhe uma criança, segura em um de seus braços e pergunta: "Que braço é esse?". De imediato, a criança deve responder: "Esse braço é de murapiranga[2]". Sempre a primeira criança escolhida é a que tem o braço de murapiranga. A onça, danada como é, dá um salto para outra parte da roda e revela que se recusa a comer murapiranga.

Neste contexto, cabe à felina ir a busca de outro alimento. Ao escolher uma outra criança, a onça faz a mesma pergunta: "Que braço é esse?". Cabe a criança revelar de que alimento é constituído seu braço. Os braços mais utilizados

---

2 Murapiranga é a denominação dos Tikuna para uma planta de raiz fortíssima utilizada em banhos para curar coceiras.

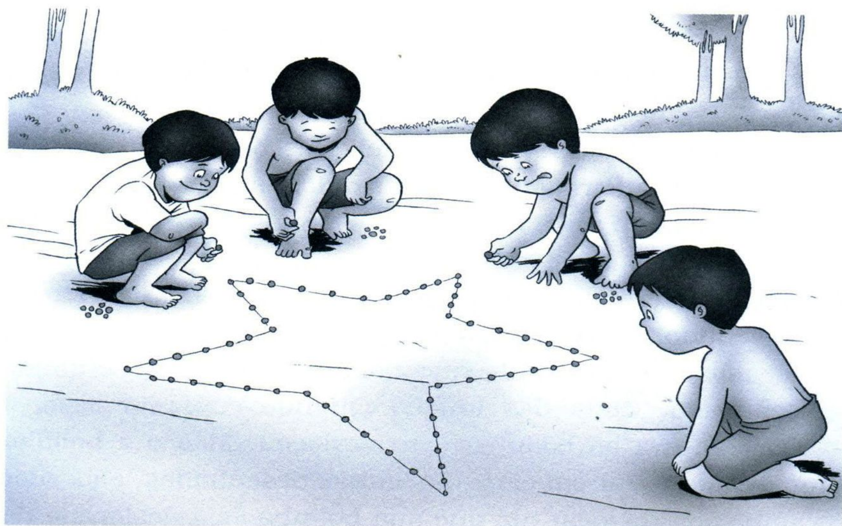
nessa brincadeira são: braço de açaí, de banana, de mulateiro, de cachinguba, de paracuba, de peixe, de pirão, de farinha.

A onça danada vai perguntando de criança por criança até que encontre alguma que satisfaça seu desejo de comer. Ao escolher a criança que lhe servirá de alimento, a onça a joga no chão e simula de fato comer a criança. E posteriormente corre para fugir dos familiares da criança que foi atacada. Nesse momento, todas as outras crianças que compõem a roda devem correr atrás da onça e tentar capturá-la. Ao realizar esta façanha, com galhos de árvores devem simular que estão matando a onça.

Enfim, vingaram a morte da criança que serviu de alimento para a onça, então, é hora de fazer da felina alimento para todas as famílias da aldeia. Nesse sentido, simulam dividir a carne da onça entre os participantes da brincadeira, que estão representando cada qual uma família.

Feita a divisão da carne da onça, finalizam a brincadeira, simulando o retorno às suas casas, com a carne da onça nas mãos e cantando a música: "Yo'i caçou uma onça, uma onça pintada, uma onça bonita, uma onça danada".

DIVERSÃO COM BOLINHAS DE BARRO[1]



OBJETIVO:

Capturar as bolinhas de barro, desenvolvendo a percepção lógico-dedutiva.

SUJEITOS ENVOLVIDOS:

Duas duplas oponentes de jovens indígenas.

RECURSOS MATERIAIS:

45 bolinhas de barro.

---

1 Brincadeira descrita pelo Sr. Valdino Moçambite Martins - Presidente da Organização Geral dos Professores Bilíngüe Tikuna - OGPTB durante Entrevista concedida em Pesquisa de Campo em Benjamin Constant - Amazonas - Brasil.

METODOLOGIA:

Este é um jogo semelhante ao de bolinha de gude. Em primeiro lugar, faz-se necessário desenhar uma grande estrela na terra batida. Em seguida, devem ser distribuídas quarenta e uma bolinhas sobre as linhas da estrela. Cada jogador, por sua vez, deve ficar com uma bolinha na mão.

Em seguida, é imprescindível a escolha da dupla que iniciará a brincadeira. Muitas vezes, inicia-se pela dupla cujos jogadores tenham mais idade.

Então, o jogador iniciante deve arremessar sua bolinha, objetivando tirar as demais de cima do traçado da estrela. Nesse sentido, a brincadeira segue, os jogadores se revezam nas jogadas, arremessando suas bolinhas na estrela, tentando deslocá-las de cima das linhas. Quando consegue isso, o jogador captura as bolinhas que deslocou. Mas e a bolinha arremessada parar em cima das linhas desenhadas, o jogador fica impedido de jogar até que sua bolinha seja deslocada da linha por um lance de qualquer outro, do seu time ou do adversário. Vence a partida a dupla que tiver capturado mais bolinhas.

COMPETIÇÃO COM ZARABATANA[1]



OBJETIVOS:

Propiciar momentos de descontração entre as crianças no grupo indígena.

Atingir o alvo o maior número de vezes, exercitando a prática do bom guerreiro.

SUJEITOS ENVOLVIDOS:

Um grupo de crianças indígenas.

RECURSOS MATERIAIS:

Uma melancia, um tripé e a Zarabatana, que é uma arma artesanal, semelhante a um cano longo, com aproximadamente

1 Brincadeira descrita pelo Sr. Valdino Moçambite Martins - Presidente da Organização Geral dos Professores Bilíngüe Tikuna - OGPTB durante Entrevista concedida em Pesquisa de Campo em Benjamin Constant - Amazonas - Brasil.

2,5 m de comprimento, feito de madeira, com um orifício onde se introduz uma pequena seta, de aproximadamente 15 cm.

METODOLOGIA:

A Zarabatana é uma arma muito utilizada pelos índios amazônicos para caçar aves e animais, por ser silenciosa e precisa.

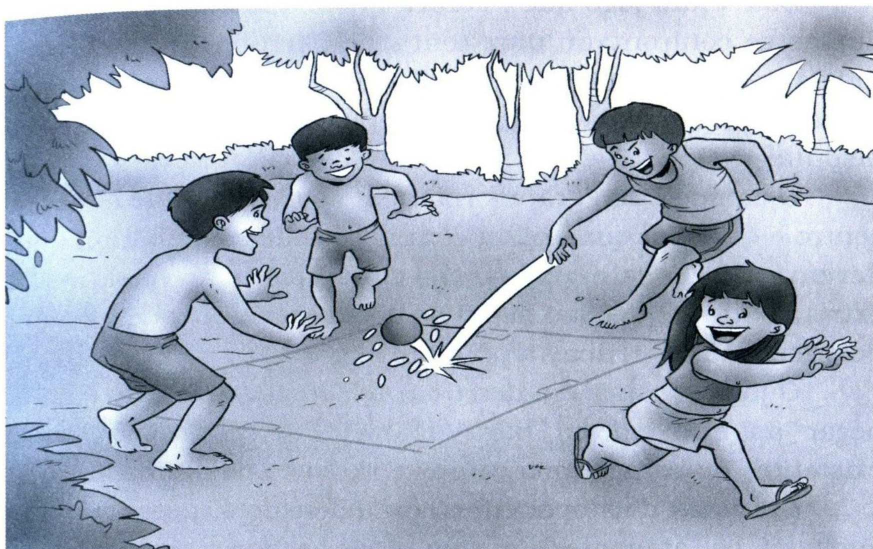
Organiza-se uma fila com os participantes da brincadeira.

Consiste em uma demonstração individual realizada nas tribos. Cada índio tenta superar os outros e a si mesmo. Na apresentação posiciona-se, a cinco ou dez metros do alvo adaptado, uma melancia pendurada em um tripé. A prova consiste em atingir o alvo o maior número de vezes.

O índio que conseguir furar a melancia mais vezes num tempo determinado e respeitar a ordem estabelecida entre os participantes será considerado líder a partir de então, sendo que a cada brincadeira essa liderança poderá ser renovada ou não.

Na condição de líder, ele é quem decide quando o grupo irá novamente brincar com a Zarabatana. Em hipótese nenhuma, a brincadeira será considerada oficial, caso não seja organizada pelo índio que conquistou a liderança na brincadeira anterior.

DERRUBANDO BANANAS[1]



OBJETIVO:

Estabelecer momentos de integração e descontração entre as crianças indígenas.

Derrubar as fatias de banana e então pegar as que caíram para distribuir nos campos indicados na figura.

SUJEITOS ENVOLVIDOS:

Duas duplas de jovens indígenas, sendo uma atacante e a outra defensora.

RECURSOS MATERIAIS:

Uma bola e nove rodelas de banana.

---

1 Nas sociedades não-indígenas, esta brincadeira é realizada com pedrinhas substituindo as bananas e recebe o nome de Gen-merson.

METODOLOGIA:

Este é um jogo que mistura queimada e beisebol. Duas duplas se confrontam, uma tentando derrubar uma pilha de rodelas de banana no centro do campo e a outra tentando queimar os demais participantes com a bola usada na disputa.

O campo é um grande retângulo desenhado no chão. No centro é colocada uma pilha com nove rodelas de banana que devem ser espalhadas com uma pequena bola. Nas extremidades do campo ficam os dois atacantes, que atiram a bola tentando derrubar a pilha de banana.

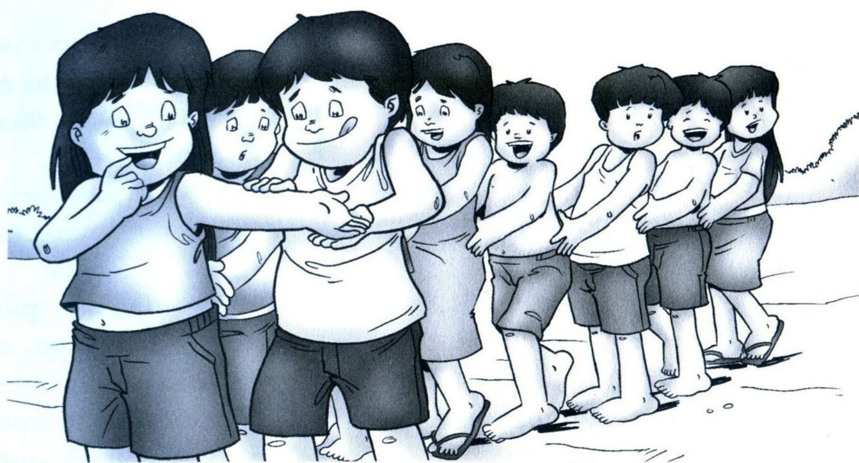
O jogo consiste em derrubar as fatias de banana e então pegar as que caíram para distribuí-las pelas oito bases existentes no campo (nos cantos e no meio das linhas).

Cabe aos dois oponentes, ou defensores, pegar a bola e queimar os atacantes, o que pode ocorrer em qualquer momento do jogo.

Um atacante queimado é imediatamente eliminado do jogo. Portanto, quem ataca precisa sempre jogar a bola com força, para que ela não pare perto de um defensor, e sim nas mãos do atacante que está do lado oposto do campo ou o mais longe possível dos defensores.

Assim, os atacantes têm tempo para distribuir as rodelas de banana pelas oito bases.

JOGO DO GAVIÃO



OBJETIVO:

Estabelecer uma relação de harmonia e descontração entre as crianças.

SUJEITOS ENVOLVIDOS:

Um grupo de crianças indígenas de ambos os sexos. A quantidade de participantes é livre.

METODOLOGIA:

Escolhe-se um menino, preferencialmente o maior, para liderar a brincadeira e representar o gavião.

Em seguida, forma-se uma grande fila com meninos e meninas. Cada um segurando o da frente pela cintura.

O gavião posiciona-se diante da fila e emite o seguinte som: "Piu", que significa que o gavião está com fome. Cabe a primeira criança da fila estender o braço esquerdo e em seguida o direito, expressando a seguinte frase: "Tu senam

síni?", que significa "Quer isto?". Logo o gavião dá a resposta: "É péla", isto quer dizer: "Não! Não quero isto".

Nesse momento, o participante que ofereceu suas pernas ao Gavião deve posicionar-se para a direita, dando a vez ao 2° da fila, que imediatamente deve oferecer uma das partes de seu corpo à ave faminta.

O gavião, por sua vez, novamente revela que não quer o que lhe fora oferecido. E desta forma vai rejeitando um a um até o penúltimo da fila.

Quando o gavião se depara com o último da fila, que deve lhe oferecer qualquer uma das partes de seu corpo, o gavião expressa um ar de felicidade, pois irá saciar sua vontade de comer uma carne deliciosa. Quando a última criança pergunta "Quer isto?", o gavião responde: "Iná", que significa "Sim" e então sai correndo atrás dela.

Cabe aos demais participantes do grupo, abraçados formarem uma grande barreira na tentativa de cercar a ave, impedindo-a de levar a criança escolhida para o seu ninho.

Nesse momento, o gavião fica enfurecido e então a guerra fica decretada a todos os participantes. O gavião decide que pegará primeiramente os menores para saciar sua fome. Então, cabe a estes fugirem das proximidades do ninho do gavião e descobrirem esconderijos seguros. Aos mais altos, cabe o dever de proteger os mais frágeis da brincadeira.



O jogo continua até que o gavião consiga capturar pelo menos a metade do número de participantes da brincadeira.

JOGO DO PEIXE PACU



OBJETIVO:

Estabelecer uma relação de harmonia e descontração entre as crianças

SUJEITOS ENVOLVIDOS:

Um grupo de crianças indígenas de ambos os sexos. A quantidade de participantes é livre.

METODOLOGIA:

Escolhe-se inicialmente um menino para liderar a brincadeira e representar o pescador.

Os demais participantes compõem uma grande fila, que fica durante toda a brincadeira serpenteando. Nessa agitação as crianças da fila cantam a seguinte música: "waitá ma-ge lê ta-pe-wai", que significa: "Este é um pacu".

Após algum tempo ouvindo a música, o pescador decide capturar o pacu, que é sempre o último que compõe a fila, e corre atrás dele tentando tocá-lo com um pedaço de madeira, ou de cana, que representa a flecha. No momento em que esse participante é atingido, ele imediatamente se deita no chão e sai da brincadeira, pois já foi capturado pelo pescador.

Cabe ao pescador capturar os demais peixes repetindo as ações descritas anteriormente. A brincadeira acaba quando o pescador captura todos os participantes que representavam pacus.



JOGO DOS PATOS
MARRECA "WAWIN"



OBJETIVO:

Estabelecer uma relação de harmonia e descontração entre as crianças.

SUJEITOS ENVOLVIDOS:

Dois grupos de crianças indígenas de ambos os sexos, sendo um para representar os marrecos e o outro representando os caçadores.

RECURSOS MATERIAIS:

Pedaços de madeira ou cipós representando as armas dos caçadores, folhas de palmeiras estendidas sobre a terra batida, representando as barracas dos caçadores.

METODOLOGIA:

Esta brincadeira é realizada nas proximidades do rio. E que atrai muitas crianças, porque é sem dúvida, na concepção das crianças da aldeia, uma das brincadeiras mais divertidas.

O grupo de caçadores começa a andar pelo território procurando marrecos. Passado algum tempo, estes avistam vários marrecos que andam enfileirados em direção ao rio e que juntos vão emitindo o seguinte som: "schschwsh schschwsh".

Os caçadores comentam entre si as peculiaridades do mundo animal. Eles notam que os marrecos mais fortes vão à frente protegendo os marrecos menores. Notam também que os marrecos maiores correm demasiadamente rápidos, e os menores na ânsia de alcançar os que estão muito distantes, acabam caindo, o que proporciona uma enorme diversão para todos os participantes da brincadeira.

Após algum tempo de caminhada, todos param. E de maneira singular e calma todos os que representam os marrecos entram no rio.

A partir de então, é chegada à hora dos caçadores entrarem em ação. Ao avistarem os marrecos no rio e percebendo a impossibilidade de fuga, os caçadores também entram na água e simulam atirar nos marrecos emitindo o seguinte som: tac-tac-tac, e tocando-os com os pedaços de madeira ou cipós.

Aos patos atingidos, cabe simular a própria morte, ficando imóveis a ponto de flutuarem e serem levados pela maresia até a margem do rio.

A brincadeira termina quando os caçadores atingem todos os marrecos, e levam-nos carregados para suas barracas.

JOGO DO JACAMIM



OBJETIVO:

Estabelecer uma relação de harmonia e descontração entre as crianças.

SUJEITOS ENVOLVIDOS:

Um grupo de crianças indígenas de ambos os sexos. A quantidade de participantes é livre.

METODOLOGIA:

Escolhe-se um participante para ser o líder dos jacamins. A ele cabe a organização da fila para iniciar a brincadeira.

Formada uma grande fila, todos os participantes devem dar as mãos e cantar a seguinte música: "ye-matã paná po u'yo-ká la-mã! Ta na yakã i pi zulúz hm-hm-hm". Isto significa: "ao lado do caminho vão correndo os jacamins assustados".

Ao finalizar a música, subitamente todos saltam o mais rápido possível e dão um para trás.

O primeiro da fila, fila após o salto, sai dessa posição de destaque e torna-se o último, o que oportuniza todos os participantes atuarem como líderes.

A brincadeira é finalizada quando o índio que atuou como primeiro líder reassume sua posição, isto é, após todos terem atuado como líderes e este voltar a ser o primeiro da fila.



JOGO DO JAGUAR



OBJETIVO:

Estabelecer uma relação de harmonia e descontração entre as crianças.

SUJEITOS ENVOLVIDOS:

Um grupo de crianças indígenas de ambos os sexos. A quantidade de participantes é livre.

METODOLOGIA:

Escolhe-se um menino, preferencialmente o maior, para liderar a brincadeira e representar o jaguar.

Em seguida, forma-se uma grande fila com meninos e meninas, de forma intercalada.

O jaguar posiciona-se diante da fila, e sua posição inicial é imitando o animal que denomina a brincadeira.

Este menino fica apoiado nas mãos e uma perna, com a outra perna estirada e sai do lugar saltando e emitindo o som do bicho.

As demais crianças se movimentam na fila, de forma alternada, enquanto um vai para a direita o outro vai para a esquerda e assim sucessivamente, cantando a seguinte música: "Kaiukú si mã gele tape-wai", que significa "Este é um jaguar".

De repente, o indiozinho que representa o jaguar se levanta e trata de agarrar o último da fila. Os que são pegos passam a representar distintos animais, presas do jaguar, como o jabuti, o javali, a capivara, o cervo e outros.

A brincadeira termina quando todos os participantes da fila imitam qualquer um dos animais que representam presas do jaguar.



OS LADRÕES DE JURUMUM



OBJETIVOS:

Sensibilizar através da brincadeira que as crianças indígenas não podem ser más, desobedientes e/ou avarentas.

Promover momentos de aprendizagem e descontração entre as crianças.

SUJEITOS ENVOLVIDOS:

Um grupo de crianças indígenas.

RECURSOS MATERIAIS:

Pedaços de pau em forma de bastões confeccionados pelas próprias crianças.

METODOLOGIA:

Para a brincadeira dos ladrões de jurumum é necessário que alguns procedimentos sejam realizados pelas crianças, a fim de desenvolver fielmente esta brincadeira, que traz uma grande lição de vida para as crianças.

Em primeiro lugar, verificam-se quais são as crianças menores entre os participantes da brincadeira, no mínimo quatro a seis crianças devem ser selecionadas. Feita esta seleção, deve-se designar que estas devem ficar de cócoras à beira do terreiro, pois representarão os jurumuns na roça.

As crianças um pouco maiores que as que foram selecionadas para serem jurumuns, devem ficar sentadas juntas, a uma distância de no mínimo cinco metros, representando os donos da plantação.

As crianças de maior estatura entre os participantes representarão homens velhos, que no contexto da brincadeira, devem, encurvados e apoiados em bastões, aproximar-se dos donos do roçado, parar para pedir-lhes que lhes dêem algum jurumum. No entanto, os donos do roçado devem obrigá-los a sair de sua propriedade de mãos vazias, manifestando assim toda a sua maldade e avareza. Características essas que devem ser repudiadas pelos índios.

Tristes e desconsolados, os anciãos devem reunir-se e montar a estratégia para furtar os jurumuns da propriedade dos índios maus. Cautelosamente, se aproximam do lugar onde estão os jurumuns.

Com olhar de entendedores examinam os frutos, dando pancadinhas com a articulação dos dedos sobre a cabeça das crianças que representam jurumuns, a fim de verificar o grau de madureza. Após a verificação sistemática, os ladrões agarram os jurumuns, colocando-os em seus ombros e saem rapidamente do roçado com a carga.

Ao se distanciarem do local do furto, gritam e comemoram a vitória da missão estratégica.

Passado algum tempo, os donos certificam-se do furto e automaticamente conversam entre si chegando à conclusão de que o furto foi feito pelos “velhos” que lá estiveram. Imediatamente, saem em busca dos homens que furtaram os frutos de suas plantações, visitando casas e procurando entre as matas.

Ao encontrarem com os velhos, os donos das plantações pedem satisfações e os furtadores negam peremptoriamente o furto. Começa então a briga.

Num determinado momento, enquanto um dos donos luta com os ladrões, os outros procuram ao redor da área e acham os jurumuns escondidos, então é chegada a hora de levá-los novamente para casa.

Inconformados, os ladrões planejam furtar novamente os jurumuns.

Os donos do roçado, por sua vez, voltam para casa refletindo que poderiam ter evitado toda aquela situação caso tivessem sido solidários e tivessem dado algum jurumum para os pedintes, evitando assim o conflito.

A DISPUTA ENTRE O SOL E A LUA[1]



OBJETIVOS:

Proporcionar momentos de descontração entre as meninas da aldeia.

SUJEITOS ENVOLVIDOS:

Um grupo de crianças. Para esta brincadeira não há limite para o número de participantes. Quanto mais crianças participarem, melhor fica a brincadeira.

1 Esta brincadeira, salvo algumas variações, é conhecida nas sociedades não-indígenas pelo nome de "Passarão, passarão"

METODOLOGIA:

Para esta brincadeira, as crianças precisam escolher uma pessoa para representar o Sol e outra para representar a Lua.

Estas duas crianças devem ficar uma de frente para a outra, de mãos dadas na altura da cabeça, formando um túnel.

As demais crianças devem formar uma grande fila, segurando no ombro da criança a sua frente. Com a fila devidamente arrumada, estas crianças devem caminhar pela área, passando várias por dentro do túnel formado pelo Sol e pela Lua, cantando uma música escolhida pelo grupo. As músicas mais cantadas são as do Ritual da Pelação, cantadas na língua Tikuna.

Quando estiver no final da primeira música, devem as crianças caminhar pelo túnel a fim de que a música termine exatamente com uma criança passando entre o Sol e a Lua. Neste momento, estes prendem essa criança e obrigam-na a escolher por um deles.

Feita a escolha, esta criança deve ficar atrás do Sol ou da Lua, conforme seu desejo, formando assim uma nova fila.

Ganha aquele que conseguir conquistar o maior número de participantes da brincadeira. As crianças do maior grupo, na condição de vencedores, têm o direito de solicitar que o grupo adversário realize como prenda uma atividade engraçada.

O JOGO DO SAPO WIIRU



OBJETIVO:

Estabelecer uma relação de descontração e alegria às crianças.

SUJEITOS ENVOLVIDOS:

Um grupo de crianças indígenas coordenadas por uma pessoa adulta.

METODOLOGIA:

Este jogo imita o comportamento dos sapos Wiiru, que cantam formando um grupo depois de um forte temporal.

Cada participante escolhe por nome um animal que goste. Exemplo: lobo, anta, macaco, cobra, tigre, preguiça, entre outros.

Em seguida, as crianças posicionam-se em fila, sendo do maior para o menor. Cada criança deve colocar as mãos na cintura do colega que está à sua frente.

Posteriormente, as crianças saem pela área da brincadeira. A criança que está como líder da brincadeira vai cantando "*wiiru/ wiiru, wiiru/ wiiru*".

As outras respondem o canto conforme o som emitido pelo animal que escolheram representar no início da brincadeira.

Em seguida, o adulto que coordena o jogo, pergunta a cada criança, iniciando pelo último da fila até chegar ao primeiro: "*Que alimento,* (nome do bicho) *comes?*".

As crianças respondem segundo os costumes de cada animal escolhido por eles. Então, o coordenador do jogo pergunta novamente ao último da fila: "*Com que corda eu te amarro?*".

Os meninos respondem gritando: "*Com nenhuma! Com nenhuma!*". E saem, pulando e gritando.

NA TOCA DO TATU



OBJETIVO:

Criar momentos de alegria e descontração com as crianças.

SUJEITOS ENVOLVIDOS:

Um grupo de crianças indígenas de ambos os sexos sem faixa etária estabelecida e um adulto como coordenador da brincadeira.

RECURSOS MATERIAIS:

Uma máscara de tatu confeccionada pela criança que deseja ser líder da brincadeira.

Uma toalha para montar a toca do tatu.

Flautas.

METODOLOGIA:

Para realizar a brincadeira, em primeiro lugar, o coordenador da brincadeira (adulto) organiza uma eleição

entre as crianças para escolher quem será o tatu. Ao escolhido cabe a confecção de uma máscara do referido animal.

Devidamente preparada para representar o tatu, a criança escolhida deve ficar de cócoras no chão, coberta com uma toalha como estivesse na sua toca.

As outras crianças representam caçadores e devem caminhar pela área próxima à brincadeira. De repente, uma criança descobre repentinamente o tatu.

Nesse instante o tatu sai em disparada carreira não deixando que o caçador o pegue. Então, todos os caçadores manifestando solidariedade ao que encontrou o tatu, correm atrás deste, tentando capturá-lo.

Quando os caçadores pegam o tatu, o jogo termina e o adulto, que está coordenando a brincadeira, convida o grupo para dançar – os meninos são encarregados de tocar as flautas imitando o som do tatu, enquanto são formados casais de crianças para dançar enquanto os outros tocam.

A brincadeira termina quando os flautistas param de tocar e se reinicia com outros brincantes.



A UNIÃO FAZ A FORÇA. TODOS CONTRA AS ONÇAS NA HORA DA CAÇA



OBJETIVOS:

Propiciar situações que possibilitem integração e socialização das crianças através de uma atividade dinâmica e divertida.

Favorecer a reflexão sobre a importância da união para a conquista de grandes vitórias.

SUJEITOS ENVOLVIDOS:

Para esta brincadeira são necessárias de quinze a vinte crianças, entre meninos e meninas. Independente do número de participantes, a regra geral da brincadeira é que apenas seis crianças representarão onças e os demais representarão

as presas favoritas das onças, que são o macaco e o lobo guará[1].

RECURSOS MATERIAIS:

Seis máscaras de tigre.

Máscaras do guará e do mico de acordo com o número de participantes de cada grupo.

METODOLOGIA

Esta é uma brincadeira que inicialmente simula a caça das onças nas proximidades da aldeia. Para dinamizar a atividade, faz-se necessário dividir o grupo de participantes em subgrupos assim distribuídos: seis crianças representando onças e as demais distribuídas igualmente em dois grupos devidamente identificados como o grupo do macaco e o grupo do lobo-guará.

Concluídas as definições sobre o papel de cada criança na brincadeira, inicia-se a brincadeira conforme as seguintes diretrizes: as crianças-tigre devem fechar os olhos e contar até vinte para que as crianças que imitam os animais que são presas da onça se escondam atrás das casas ou entre as árvores, de maneira que as onças não consigam visualizá-los.

Esgotado o tempo estipulado para a fuga das presas das onças, cabe a estes rugindo, percorrerem o território delimitado para a brincadeira, simulando o andar sorrateiro do tigre em busca de seu alimento.

Ao ouvir o rugido, os animais de caça devem esconder-se rapidamente em local seguro evitando assim que as onças possam alcançá-lo. Nesse momento, muitas crianças sobem em árvores, se escondem dentro de canoas, enfim, buscam os

1 Lobo-Guará, seu nome científico é Crysocyon brachyurus. É um animal tímido e arredio. Não ataca o homem, somente rosna quando acuado. É o maior e considerado o mais belo canídeo brasileiro. É uma das presas favoritas da onça.

esconderijos mais inusitados para escapar dos perigosos felinos.

Estes, por sua vez, caminham pelo território e devem perseguir os animais por um tempo até conseguir pegar um deles.

Quando uma das onças captura uma de suas presas, ele ruge bem alto e forte. Este é um momento de muita risada entre as crianças, mas no contexto da brincadeira este rugido é uma forma de avisar os demais animais que o tigre faminto alcançou o seu objetivo e conseguiu o seu alimento. Caracteriza ainda um convite para que as demais onças possam se aproximar e comer também a presa. No entanto, esse ato chama atenção de todos os animais, que correm rapidamente para evitar que as onças comam um de seus iguais.

Então começa a guerra entre as onças e suas presas (macacos e guarás). Passado algum tempo após a simulação de embates furiosos, para concluir a brincadeira, as onças inacreditavelmente vão caindo, uma a uma, diante de suas presas, favorecendo o entendimento de que apesar da imensa dificuldade enfrentada é preciso ter coragem e estar unido aos seus iguais para a conquista de grandes vitórias.

O JOGO DA MACACA E SEUS FILHOTES



OBJETIVO:

Oportunizar momentos de descontração e harmonia entre as crianças.

SUJEITOS ENVOLVIDOS:

Um grupo de crianças indígenas de ambos os sexos sem faixa etária estabelecida.

METODOLOGIA:

Nesta brincadeira, as crianças imitam as macacas e seus filhotes, que são carregados nas costas.

Primeiramente, é nomeado um dirigente para a brincadeira. Logo em seguida, o grupo é dividido em três grupos: um grupo de crianças mais fortes imitam as macacas, outro de crianças menores são os filhotes, que devem ir às

costas das macacas, os restantes devem se fantasiar com pelagens imitando os macacos e ficar dançando durante a brincadeira fazendo um círculo em volta das macacas e seus filhotes.

Quando os grupos estiverem prontos, o dirigente dá a ordem para começar a brincadeira.

As crianças maiores carregam nas costas os menores, que se fazem de filhotes, enquanto os filhotes se mexem nas costas das mães imitando os macaquinhos.

Os outros, que estão fantasiados de macacos fazendo o círculo para as macacas e seus filhotes, dançam e cantam como os macacos.

Esta é uma brincadeira que diverte muito as crianças, sobretudo as menores que representam macaquinhos, pois são carregadas durante toda a brincadeira.

CAMPEONATO DE BILBOQUÊ



OBJETIVO:

Favorecer momentos de integração entre as crianças através de uma atividade divertida.

SUJEITOS ENVOLVIDOS:

Um grupo de crianças. Não há limites para o número de participantes.

RECURSOS MATERIAIS:

A quantidade de bilboquês suficiente para o número de participantes.

Um cesto de cipó com frutas para o vencedor do campeonato.

METODOLOGIA:

Para a realizar o campeonato, faz-se necessário verificar quem será o líder da brincadeira. A este cabe determinar o início da brincadeira bem como a premiação do vencedor.

Todas os competidores devem lançar seu bilboquê no momento determinado pelo líder. O objetivo de cada participante é lançar seus objetos, que são presos a um cordão e encaixá-los num pino – que está amarrado na ponta oposta do cordão.

Sai vitorioso o competidor que alcançar seu objetivo em menor tempo. Para o vitorioso, os aplausos incessantes dos demais participantes e os cumprimentos do líder que alegremente entrega o cesto de frutas que representa um troféu para o vencedor.

COMPETIÇÃO COMO CAMA DE GATO



OBJETIVO:

Possibilitar que os participantes façam representações criativas sobre a realidade que a cerca, através de desenhos inspirados na cultura de seu povo.

SUJEITOS ENVOLVIDOS:

Esta é uma atividade que atrai crianças, adultos e idosos. Não há limites para o número de participantes.

RECURSOS MATERIAIS:

Fios ou Barbante (Em cada localidade há uma variação para o tipo de fio.) Comumente entre os Tikuna, faz-se cama de gato com fios de tururi ou da polpa de buriti.

---

1 Nos centros urbanos faz-se com barbante de nylon.

Uma fruta (previamente combinada) como prêmio ao vencedor da competição.

METODOLOGIA:

Em primeiro lugar, escolhe-se cinco pessoas para atuarem como jurados. Geralmente, os mais idosos da aldeia atuam como jurados.

Cama de gato é o nome dado à atividade que consiste em enlaçar um fio (barbante) nos dedos, torcendo-o para dar a forma desejada. Nesse sentido, o jogo consiste em representar com o fio (barbante) desenhos e estruturas da cultura da aldeia, ou ainda possibilitar a criação de desenhos de acordo com a imaginação e a criatividade dos participantes do jogo.

Para facilitar o entendimento de como representar um desenho com o fio entrelaçado nos dedos, consideremos que os dedos são designados de um a cinco, a partir do polegar e que a mão direita será representada pela letra D e a esquerda pela letra E.

Vejamos um dos desenhos mais demonstrados através do cama de gato entre os Tikuna: A Evasão dos Dedos.

O primeiro passo para todas as figuras é formar uma espécie de anel. Para tanto, pega-se o fio com 1 m a 1,50 m de comprimento e ata-se as duas extremidades.

Em seguida deve-se realizar as seguintes orientações:

Passar o anel por detrás de E1. Cruzar o cordel na sua direção (mão perpendicular ao corpo, palma voltada para a direita).

Introduzir E2 sob o anel restante, depois do cruzamento.

Cruzar de novo o cordel em direção a si e introduzir E3 sob o anel restante, depois do cruzamento.

Fazer o mesmo com E4 e E5.

Fazer girar a mão um quarto de volta; o anel coloca-se então do lado das costas da mão.

Cruzar o anel para o exterior (da direita para a esquerda) e fazer passar E4 por baixo depois do cruzamento.

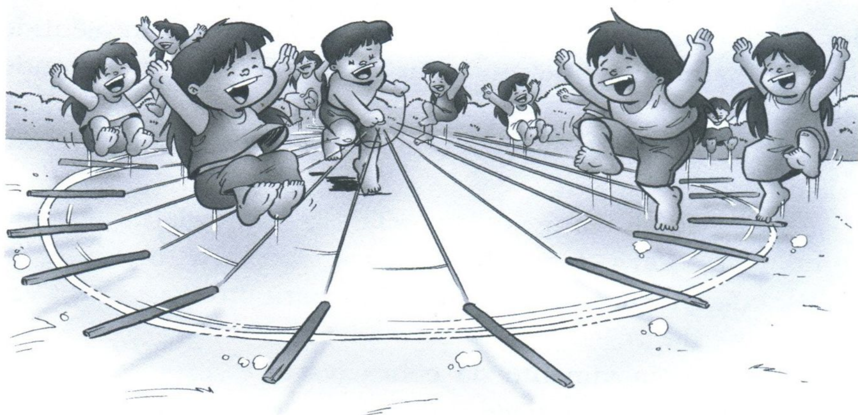
Puxar o anel para o lado da palma; cruzar o anel para o exterior e introduzir aí E3 por baixo depois do cruzamento.

Puxar o anel para o lado das costas; cruzar para o exterior e introduzir E2 por baixo.

Puxar o anel para o lado da palma; cruzar para o exterior e introduzir E1 por baixo.

Libertar E5. Puxar pelos dois fios que rodeiam E1: os dedos libertam-se imediatamente.

VARA DE COBRA



OBJETIVO:

Estabelecer momentos de descontração e divertimento entre as crianças.

SUJEITOS ENVOLVIDOS:

Um grupo de crianças indígenas de dez a quinze meninas e apenas um menino que ajuda no jogo, fazendo girar a vara.

RECURSOS MATERIAIS:

Uma vara de bambu e uma corda fina.

METODOLOGIA:

Para a brincadeira da vara de cobra, faz-se necessário em primeiro lugar delimitar a área para a brincadeira. Em seguida, convida-se um menino para amarrar na vara uma corda fina, fazendo-a girar para marcar um círculo no chão.

A vara no contexto da brincadeira representa uma cobra sorrateira, e deve ser repudiada pelas crianças.

O grupo de meninas deve ficar fora da linha do círculo formado pela vara, esperando a hora de começar o jogo.

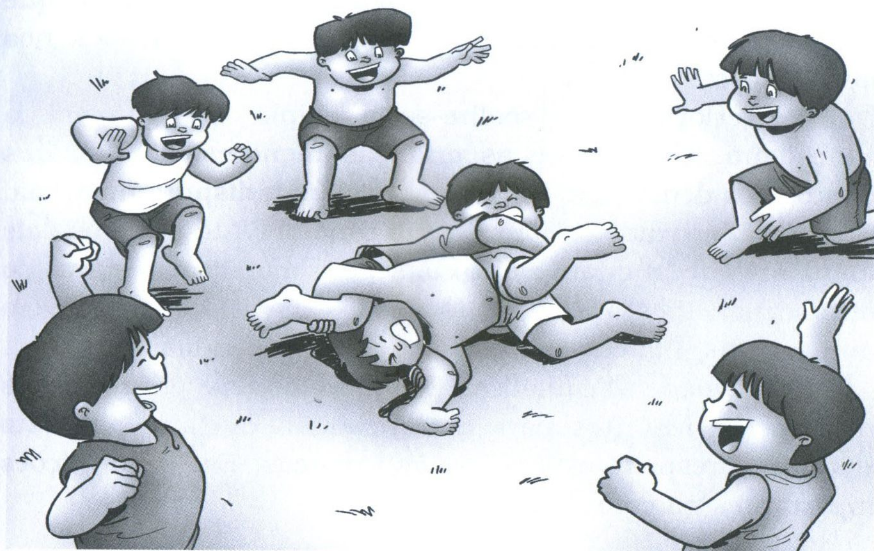
Para iniciar a brincadeira, o menino se situa ao centro do círculo fazendo a vara girar rapidamente em sentido horário. As meninas devem pular por cima da vara, evitando tocá-la.

As que tropeçarem na representação da cobra, devem sair do jogo.

Ao menino compete reiniciar a brincadeira a cada eliminação. Para isso, basta girar a vara novamente, alternando o sentido do giro uma vez para direita e outra vez para esquerda.

Como o movimento da cobra (vara) é muito rápido, é uma brincadeira que exige uma preparação física excelente. Nesse sentido, é considerada vencedora a menina que resistir bravamente nos pulos sobre a cobra.

LUTA ENTRE A ONÇA E O TAMANDUÁ



OBJETIVO:

Favorecer momentos de integração entre as crianças através de uma atividade divertida.

SUJEITOS ENVOLVIDOS:

Uma dupla de crianças por partida.

METODOLOGIA:

A brincadeira da Onça e Tamanduá é uma das mais apreciadas entre as crianças Tikuna, haja vista que simula uma luta entre os dois animais.

Muitas crianças manifestam o desejo de brincar. Então, quando isso ocorre, as crianças agrupam-se em duplas e imediatamente definem quem representará a onça e quem representará o tamanduá.

O próximo passo é escolher o espaço para a brincadeira, pois como se trata de uma luta corporal, faz-se necessário que seja em um espaço que não ofereça risco de lesões nos participantes.

Posteriormente, escolhe-se a dupla que iniciará a brincadeira. Geralmente as crianças menores, sob olhares atentos dos demais participantes, iniciam a disputa na arena.

Esta brincadeira consiste em uma disputa entre os dois animais. Vence a criança que conseguir imobilizar a outra, no mínimo por 15 segundos. Aos demais participantes convém animar a disputa com a torcida os seus preferidos.

A atividade só é finalizada quando todos os participantes inicialmente inscritos para a brincadeira duelam, pois isto representa respeito e prestígio às crianças. Essas são lições importantes na comunidade.

O ESPÍRITO DAS ÁRVORES E DO VENTO



OBJETIVO:

Oportunizar momentos de descontração e harmonia entre as crianças.

SUJEITOS ENVOLVIDOS:

Um grupo crianças indígenas de ambos os sexos sem faixa etária estabelecida.

METODOLOGIA:

Antigamente os adultos participavam de um jogo de destreza e força para imitar o espírito das árvores e do vento, assim como o som dos ramos das árvores que se entrelaçam umas com as outras quando faz vento muito forte.

Nesta brincadeira participam meninos e meninas e um adulto, que é nomeado o coordenador do jogo. Logo se formam

em pares, cada adversário denomina-se com um nome de árvore que mais gosta.

Os pares se enfrentam como as árvores durante um forte vento, entrelaçando-se e cruzando os braços no outro adversário. Pode-se também segurar pela camisa do outro, sem machucar ou apertar demais.

Uma vez formados os pares, o líder agita os braços imitando o movimento dos ramos quando faz vento forte. Nesse momento, os jogadores forcejam balançando o corpo, fazendo força com o pé tentando derrubar o adversário.

Este jogo de competição pode se realizar com pares ou equipes. Ganham os participantes que derrubarem imediatamente seus adversários.

PASSANDO O ANEL



OBJETIVO:

Oportunizar momentos de descontração e harmonia entre as crianças.

SUJEITOS ENVOLVIDOS:

Um grupo de 10 a 15 crianças indígenas de ambos os sexos sem faixa etária estabelecida.

METODOLOGIA:

O propósito desta brincadeira é formar um círculo por cima de uma corda e todos devem ficar sentados no chão, logo em seguida que todos estiverem prontos faz-se girar um anel feito de coco.

Os participantes amarram as pontas da corda, colocando-a no chão formando um círculo, logo se sentam juntos um do outro, fazendo passar a corda por debaixo da

perna. No centro do círculo se coloca uma criança que procura impedir que o anel circule, para isso deve encontrar a criança que esteja com o anel. O dirigente faz rodar o anel, o jogador que o recebe deve entregar rapidamente para o colega do lado e assim sucessivamente.

Todos os participantes fazem movimentos de passar o anel confundindo aquele que está ao centro, fazendo-o procurar em todas crianças que estão dispostas no círculo.

O grupo canta em coro repetindo várias vezes: *Com quem está o anel? Com quem está o anel?*

Uma vez que a criança que está no centro do círculo consegue descobrir onde está o anel, ele se senta e a criança que perdeu é quem toma o seu lugar no centro, e nesse momento o coordenador reorganiza o jogo girando o anel e cantando o refrão. E assim vai acontecendo sucessivamente até que todos tenham passado pelo centro do círculo ou o dirigente termine a brincadeira.

DERRUBADA DE MADEIRA



OBJETIVO:

Oportunizar momentos de descontração e harmonia entre as crianças.

SUJEITOS ENVOLVIDOS:

Um grupo de 10 a 12 crianças indígenas de ambos os sexos sem faixa etária estabelecida.

METODOLOGIA:

Neste jogo participam meninos e meninas e um adulto, onde se imita a derrubada de árvores, para criar fazendas ou sítios na mata virgem.

Cada criança escolhe o nome de uma madeira nobre. O grupo de lenhadores, os derrubadores de árvores, ficam de pé, formando um círculo. No centro da roda passa um voluntário que se faz passar por uma árvore de madeira nobre.

O grupo conta até três e derruba a árvore, as crianças que fazem parte da roda, imitam cortar com machado, com facão, com motosserra, usando para isso a palma da mão para golpear suavemente o menino que se faz de árvore.

Depois que todos os lenhadores tiverem passado pela árvore, a mesma deve dar mostras de que vai cair, os lenhadores estão prontos para apanhar a madeira: mas a árvore se inclina e se encosta-se a um menino da roda, empinando para o lado contrário dos lenhadores, cuidando para não cair, até que finalmente cai suavemente no chão.

Se a árvore cai rápido, os meninos da roda comentam que a árvore é de madeira suave: *Esta é de madeira cedro.* E assim vão nomeando quando as árvores vão caindo uma por uma.

Se a árvore demora a cair, os meninos da roda comentam que a árvore é de madeira nobre: *Esta é de angelim. Esta é de maçaranduba.* E vão nomeando as árvores de madeira dura.

Quando uma árvore cai, outro participante toma o seu lugar sucessivamente, até que o grupo decide terminar o jogo.

DANÇA DAS FOLHAS DE BANANEIRA[1]



OBJETIVO:

Favorecer momentos de integração entre as crianças através de uma atividade divertida.

SUJEITOS ENVOLVIDOS:

Um grupo de crianças indígenas. Não há limite para o número de participantes.

Um adulto que fica sempre no interior do círculo contando histórias sobre a origem dos Tikuna, suas danças, suas lendas.

RECURSOS MATERIAIS:

Folhas de bananeiras, que são utilizadas como assento para as crianças

Um cacho de bananas para o vencedor da brincadeira.

1 Esta brincadeira é a versão dos Tikuna para a Dança das Cadeiras, presente nas sociedades não-indígenas, realizada também entre os Pareci e Manchineri.

METODOLOGIA:

Esta é uma brincadeira semelhante à Dança das Cadeiras, muito presente entre as crianças não-indígenas.

Em primeiro lugar, faz-se necessário fazer um círculo dispondo as folhas de bananeira para servir como assento para as crianças. O número de assentos é sempre menor que o número de participantes, pois a cada rodada um participante deve ser eliminado.

Na dança das folhas de bananeira, entre os Tikuna, há uma característica que é o seu diferencial: o que determina o movimento em círculo dos participantes são histórias contadas pela pessoa que está no centro da roda.

As crianças devem caminhar lentamente pelo círculo. Quando o contador pára de contar a história, todos têm de sentar em um das folhas de bananeira. A criança que agredir a outra bem como a que não conseguir o seu assento são eliminadas da brincadeira. No entanto, elas atuam como auxiliares, retirando as folhas de bananeira do círculo a cada rodada e também como torcedores para os demais participantes.

Ganha um cacho de bananas, a criança que sentar na última folha de bananeira disposta na área após o termino da história contada pelo coordenador da brincadeira.

Geralmente, o vencedor divide seu prêmio com todos os participantes, demonstrando assim que não é uma criança egoísta.

BRINCANDO COM ARCO E FLECHA



OBJETIVOS:

Promover momentos de descontração entre as crianças da aldeia, favorecendo também as habilidades de pontaria.

SUJEITOS ENVOLVIDOS:

Um grupo de crianças. Embora seja uma atividade mais presente no universo masculino, entre os Tikuna é facultada a participação das meninas.

RECURSOS MATERIAIS:

O arco e a flecha.

Uma fruta para servir como alvo.

METODOLOGIA:

Este é o jogo de arco e flecha dos Tikuna. Através desta atividade eles mostram suas habilidades de pontaria.

Para o referido jogo faz-se necessário que há uma distância, de no mínimo dez metros, seja colocada uma fruta que servirá como o alvo. Nela deve ser feito um círculo vermelho indicando exatamente o local para que os participantes atirem a flecha.

Os jogadores, por sua vez, devem formar uma fila, obedecendo a ordem crescente, e devem atirar suas flechas para atingir o alvo proposto. Ganha o participante que conseguir acertar com precisão o alvo ou que mais se aproximar dele.

PARA SABER MAIS...

ORIGEM DO POVO TIKUNA

De acordo com Curt Nimuendajú[1], o povo Tikuna surgiu a partir da história de vida de dois irmãos: Dyaí e Ipí. Leia a seguir o Mito de Criação desse povo, conforme registro do referido autor.

> *Nutapa, enfurecido contra sua esposa, estaqueou-a de pernas abertas expondo as suas patês genitaes ás mordeduras das cabas, mas o Cancan livrou-a e para vingá-la mandou as cabas atacar a Nutapa. Em conseqüência das picaduras dellas formou-se no joelho direito de Nutapa uma enorme inchação da qual nasceram enfim dois meninos: Dyaí e Ipi, e duas meninas: Áike e Muwace. Nutapa, em forma de veado é morto e devorado pela onça. Dyaí e Ipi fazem piranhas de madeiras enchendo com ellas o igarapé que a onça custumava passar por cima de um pau. Esfregando esta ponte com a gosma da ambauva para torná-la lisa, conseguiram que a onça escorregasse cahindo dentro do igarapé onde foi morta pelas piranhas.*
>
> *Da barriga do animal morto tiraram os restos de Nutapa e Dyaí recompondo-os reanimou-os com um pontapé. Nutapa se levantou perguntando quanto tempo elle passara dormindo.*

---

1 Curt Nimuendajú. 1977. "Os Índios Tucuna". Antropologia, n. 7: 31-38. Aqui se reproduz exatamente o texto escrito por Nimuendajú.

Dyaí e Ipi foram ao matto e encontraram o demonio feminino Mací soccando pó de paricá e cantando os nomes dos irmãos. Desconfiados desta cantiga, os dois fizeram cobras, escorpiões e myriapodes ao pé de uma ambauva, prohibindo às folhas de arvorea voarem para fazer dellas cinza. Mací, indo finalmente em pessoa á arvore para buscar as folhas é morta pelos animaes venenosos. Dos ossos das pernas della os irmãos fizeram flautas, dando o resto do esqueleto aos diversos animaes para o mesmo fim.

Adeante encontraram os irmãos um bando de demonios Ukai que vinham chegando para sua casa para a refeição. Esperaram até elles sahirem novamente ao matto ȩ envenenaram a água do pote com a cinza de um sapo. A tarde, voltando os Ukai com sede, foram logo ao pote beber, cahindo mortos um após do outro com excepção do ultimo que desconfiado não bebeu e fugiu.

Havia então na matta uma mulher fugindo com a sua filhinha dos Ukai que tinham devorada a sua parentella toda. Ao travessar um tiririical a menina chorou e não quis ir mais adeante. A mãe della mandou-a então que fosse ter com Dyaí. Esse faz a menina trepar num umarizeiro onde ella se transformou numa fructa: por isso o seu nome é Tëcariui. De noite ella cantou, tomou a sua forma humana e veio à cama de Dyaí para brincar com elle. Ipi ouvindo o riso della perguntou ao irmão quem era. "Ninguém, respondeu Dyaí, o quiricá (pesado pau em forma de meia lua para pizar

milho) deu uma rizada porque fiz-lhe cócegas!" Então Ipi se levantou, foi buscar um quirica e deitou-se com elle fazendo-lhe cócegas, mas o pau não se ria. O mesmo insuccesso teve quando depois, querendo imitar o irmão foi buscar o coxo e mais tarde a vassoura. De manhã Tëcariui transformou-se outra vez em fructa de umary cantando no galho da arvore os nomes dos dois irmãos. Ipi procurou-a por toda parte mas ella se escondeu. Varreu então o chão todo debaixo da fructeira, mas nada encontrou. De noite porem ella veio outravez à cama de dyaí: era já moça feita; não se ria mais e dormiu com Dyaí. Ao amanhacer este escondeu-a dentro da sua flauta e foi ao matto.

Ipi foi ao rio pescar tamoatás. Voltou com um paneiro cheio, fez fogo debaixo do forno e despejou os peixes nelle. Sobre o forno quente os tamoat´s pulavam e dansavem e Ipi pulava e dansava ao redor. Então Tëcariui vendo isto do seu esconderijo, deu uma risada. Imediatamente Ipi foi procurá-la, mas nada achou. Repetiu então a scena com os tamoatá por duas vezes ainda e, finalmente, soprando na flauta, fez Tëcariui sahir. Agarrou-a e cohabitou com ella ao ponto de lhe sahir o esperma pela boca e pela nariz. Depois quis novamente introduzi-la na flauta, mas estando ella já prenhe não coube mais dentro della. Então Ipi ficou com medo do irmão: esfregou a massa branca do coco de tucum na glande para dar-se a aparência de que há tempos não havia cohabitado

com ninguem, e foi assim ao encontro de Dyaí; este porem conheceu logo o que havia acontecido

Chegou, pegou Tëcariui e sacudindo-a fez nascer della o menino Cieki. Dyaí mandou a Ipi que fosse buscar genipapo e obrigou-o a subir à arvore da cabeça para baixo para apanhar as fructas com os pés. Do alto da arvore Ipi gritou que estava vendo gente: eram os Cambeuas que desciam pelo Solimões de bobuia. Para maior castigo do irmão Dyaí fez nascer no tronco do genipapeiro uma enorme orelha de pau, mas Ipi conseguiu transpor o obstáculo transformado numa tocandira. Então Dyaí fex nascer ao pé da arvore uma moita de nanahy, Ipi porem deixou-se cahir transformado num floco de algodão e chegou ao chão illeso.

Mandou depois Dyaí que Ipi fosse ralar as fructas. Acabadas estas Ipi quis, parar mas Dyaí fé-lo continuar a ralar até que ralou as mãos, os braços e o corpo todo ficando misturado com a massa do genipapo. Dyaí pintou com a tinta o menino Cieki, deitou o resto da massa no rio e fez sobre ella um curral para a panhar peixes. Muitos peixinhos entraram e criaram-se dentro do curral comendo a massa.

Estando elles já grandes Dyaí pegou do anzol, pondo por isca uma pedra. Todos os peixes que elle puxou tranformarm-se em porcos; por isso estes tem a dentadura forte como pedra. Depois com a isca de milho verde puxou outros, e estes se transformaram em índios Tukuna: por isso tem

estes dentes pouco resistentes. Depois experimentou por muito tempo debalde puxar seu irmão. Finalmente entregou o anzol a Tëcariui: "Veja si tu es capaz de puxar o teu maxo!" E immediatamente Ipi pegou na isca, deixou-se puxar para a terra e tomou sua figura primitiva. Dyaí então entregou-lhe o anzol para que puxasse também a gente delle, mas Ipi matou immediatamente todos os peixes que puxava sem lhes deixar tempo para tomar forma humana. Dyaí teve de instruí-lo como devia proceder, e então, com isca de macaxeira Ipi puxou os Cocámas e demais índios do Amazonas peruano. Finalmente fez Dyaí do resto do bagaço os negros.

Depois disto os dois irmãos brigaram por causa da divisão da terra. Queria Ipi descer com a gente della para o Oriente, como de facto foi. Mas estando elle dormindo Dyaí virou a tea, e assim Ipi ficou sempre do lado do Poente e Dyaí do lado do Nascente como elle queria. Lá, muito longe elle habita até hoje num logar chamado Máruapi. Também Nutapa e Tëcariui estão lá com elle, mas homem nenhum pode chegar lá. Em tempos antigos alguns conseguiram avistar Máruapi de longe, mas aproximado-se viam tudo transformado em arbustos cobertos da flores.

Dyaí é o pai da nação Tukuna, é "tupana", é Deus; Tëcariui é nossa Senhora.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho, buscou trazer contribuições para o conhecimento das atividades lúdicas desenvolvidas pelo grupo Tikuna, que caracterizam-se como um dos grupos mais numerosos da região amazônica.

Percebeu-se através deste documento que a brincadeira para as crianças Tikuna não é um mero passatempo, ela ajuda no processo de maturação e desenvolvimento, promovendo processos de socialização e descoberta do mundo.

Atirar com arco e flecha não é uma brincadeira, é um treino para caça. Imitar animais são comportamentos místicos tanto de adultos como de crianças, isto por sua vez, são reflexos de símbolos totêmicos antigos. Adultos e crianças dançam, cantam, imitam animais, cultivam suas atividades e trabalham para sua subsistência. Mesmo os comportamentos descritos como brincadeiras ou jogos infantis, são muitas vezes, formas de conduta de toda a tribo, pois trazem ensinamentos necessários à vida em coletividade.

Neste particular, as atividades da criança tikuna estão diretamente relacionadas com a afirmação do seu "eu" e, sendo assim, essa atividade é de suma importância para o processo de desenvolvimento e aprendizagem.

Entende-se, portanto, que a brincadeira constitui um momento propício para a socialização e a aprendizagem, capaz de fornecer à criança os componentes culturais necessários à vida adulta. A criança está em constante desenvolvimento, interage com o mundo e faz descobertas todos os momentos; assim sendo, o universo lúdico possui um papel importante como função integradora, despertando o interesse, pois na

medida que se brinca, ela vai conhecendo-se melhor e construindo interiormente o seu mundo.

Portanto, nessa compilação sobre a Ludicidade das Crianças Tikuna, buscou-se demonstrar que a motivação característica das brincadeiras para esse grupo, é extrair através de situações prazerosas aprendizagens múltiplas e significativas para a vida cotidiana, e sobretudo para a reafirmação da identidade Tikuna.

REFERÊNCIAS

AGOSTINHO, Bernardo de. Brincadeiras Tikuna. Pesquisa de Campo. Comunidade Bom Caminho – Benjamin Constant. Período: de 21 a 28 de Julho de 2005.

CLEMENTE, Santo Cruz Mariano. Brincadeiras Tikuna. Pesquisa de Campo. Museu Maguta – Benjamin Constant. Período: de 21 a 28 de Julho de 2005.

DEHEINZELIN, Monique. O dia da criação entre os Ticuna. Em Aberto, Brasília: Inep, v. 14, n.º 63, p. 160-71, jul. /set. 1994.

FERNANDES, Maria Terezinha. Brincadeiras Tikuna. Pesquisa de Campo. Comunidade Bom Caminho – Benjamin Constant. Período: de 21 a 28 de Julho de 2005.

FERREIRA, Edmilson. Pesquisadores estudam jogos e brincadeiras / indígenas. Disponível em: http://www.uol.com.br/jogosindigenas.htm. Consulta realizada em 23/06/2005.

FÉLIX, Hilda Pinto. Brincadeiras Tikuna. Pesquisa de Campo. Museu Maguta – Benjamin Constant. Período: de 21 a 28 de Julho de 2005.

HINSEN, Karla. Tem índio na Internet. Disponível em: http://www.educacaopublica.rj.gov.br/indionainernet.htm. Consulta realizada em 23/06/2005.

KISHIMOTO, T. M. Brinquedos e brincadeiras indígenas. Artesanias de América, ed., n.º 44, p. 87-98, ago. 1994.

———. Crianças indígenas brincam assim. Nova Escola, São Paulo: Fundação Victor Civita, v. 9, n.º 74, p. 22-3, abr, 1994.

———. Jogos Infantis. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

LIMA, Maurício. Jogos Indígenas do Brasil. Disponível em: http://www.jogosindigenasdobrasil.art.br/port/resultado.asp. Consulta realizada em 30/06/2005

MACEDO, A.V.L.S., NUNES, A. & SILVA, A.L. (org.) Crianças Indígenas: Ensaios Antropológicos. São Paulo: Global, 2002.

MEDEIROS, Paula. Brincadeira de Índio. Disponível em: http://www.educacaopublica.rj.gov.br/biblioteca/educacao.htm. Consulta realizada em 30/06/2005.

MYASAKI, Nobue. Os Brinquedos e a Socialização da Criança Indígena, 2003.

NIMUENDAJU, Curt. Os índios Tucuna. Boletim do Museu do Índio. Antropologia. n.º 7: 1-69.

PEDUZI, Pedro. Modalidades dos Jogos dos Povos Indígenas. São Paulo: Scipione, 2000.


CENTRO CULTURAL DOS
POVOS DA AMAZÔNIA
CULTURA
Secretaria de Estado
GOVERNO DO ESTADO DO
AMAZONAS



AMAZONAS
GOVERNO DO ESTADO

Comunicado

A disponibilização (gratuita) deste acervo, tem por objetivo preservar a memória e difundir a cultura do Estado do Amazonas e da região Norte. O uso deste documento é apenas para uso privado (pessoal), sendo vetada a sua venda, reprodução ou cópia não autorizada. (Lei de Direitos Autorais – Lei n. 9.610/98.

Lembramos, que este material pertence aos acervos das bibliotecas que compõe a rede de Bibliotecas Públicas do Estado do Amazonas.

Contato

E-mail : acervodigitalsec@gmail.com

Av. Sete de Setembro, 1546 - Centro
69005.141 Manaus - Amazonas - Brasil
Tel.: 55 (92) 3131-2450
www.cultura.am.gov.br

Secretaria de
Cultura

